

小学校第3学年 国語科学習指導案

2019年6月24日（月）6校時

四万十市立西土佐小学校 15名

指導者 長山 直史

- 1 単元名 「物語のしかけをさがそう」（全9時間）
学習材 「ゆうすげ村の小さな旅館」（東京書籍 3年）

2 本単元における指導事項

- 読むこと(1) ウ 場面の移り変わりに注意しながら、登場人物の性格や気持ちの変化、情景などについて叙述を基に想像して読むこと。
○伝達的な言語文化と国語の特質に関する事項イ(オ) 表現したり理解したりするために必要な語句を増し、また語句の性質や役割の上で類別があることを理解すること。

3 単元について

児童観	
<p>○本学級の児童は、2年生時に「お手紙」や「名前を見てちょうだい」で、場面の様子から登場人物の行動や気持ちを想像して読む学習をしている。話の大体を捉えることはできている。しかし、場面の移り変わりや物語全体を通しての登場人物の変化を読む力はまだ十分ではない。</p> <p>○前年度（2学年）のCRTの「国語」の結果を見てみると、正答率79.6%であった。特に、「内容の読み取り」は36%、「要点の読み取り」は43%で弱さが見られ、文章を正確に読むことや目的や必要に応じて文章の要点や細かい点に気を付けて読むことができていないことが原因であると考えられる。</p> <p>○児童は読み聞かせの時に興味を持って聞くことができている。また読書意欲が高く本を次々に読んでいく児童もいる。しかし、文章を読むのが苦手な児童や、文章から本の面白さを想像して読むことが苦手な児童もいるなど個人差が見られる。そのため本の面白さを味わうことができていないと考えられる。また、本の種類も図鑑やなど本等の読む傾向が高く、幅広い読書をしているとは言えない。</p>	
単元観	
<p>○本単元では、言語活動例（2）エを具体化し、自分の選んだ本の面白さを「しかけカード」にまとめ、紹介し合うという言語活動を位置づける。この「しかけカード」には、「物語のあらすじ」「本の面白さにつながるしかけ」の項目でまとめていく。2つの項目をまとめるためには、場面の移り変わりやその中で起こる不思議な出来事を登場人物の変容と結びつけて捉えたり、文章中の語句や表現に着目して読んだりする必要がある。このことは指導の効果を高めるために有効であると考えられる。</p> <p>○本教材は、時間の経過に沿って物語が展開しており、時を表す言葉に着目することで、場面を捉えることが可能である。また、人物の行動や会話に性格や気持ちが表れており、想像して読むことが容易である。さらに、この物語が終末に向かう途中にはいくつもの「しかけ」が存在しており、何度も物語を読み返すことでその表現や言葉の使い方の面白さや工夫に気付くことができる。「しかけ」を探しながら読むことで物語の細かい点や要点を捉えることができ、児童の弱さである内容や要点の読み取りの力を身につけるのに最適である。また本単元で「ファンタジーの世界」の面白さを知ることで、想像力や読書の幅を広げることも可能になる。</p>	
指導観	
<p>○第一次では、自分たちの選んだ本の面白さを「しかけカード」を使って紹介しあうというゴールを示し、見通しを持たせる。教師の作成した「しかけカード」を見せることで児童に興味を持たせる。その中で、学習に使えるような既習事項を振り返ったり、本学習にどのような力が必要になるか考えたりして、学習の計画を立てる。</p> <p>○第二次では、まず教材文を読み、時を表す言葉を手がかりに場面分けさせる。そして登場人物の行動や様子を表す言葉、会話文を手がかりに人物像を捉えさせていく。さらに複数の場面における登場人物の言動や情景の叙述を関連させながら「しかけ」を見つけさせていく。その際、場面と場面を関連させて読むことができるように全文を掲示し、不思議に思うところや根拠となるところについて交流しながら学習が進められるようにする。児童には、様々なファンタジーの世界を楽しめる本を並行読書で読ませておく。並行読書ではペアでお互いが選んだ本を読んでおくように配慮し、それぞれが紹介したい本の物語について意見交換ができるようにしておく。</p> <p>○第三次では、自分たちが選んだ本の面白さを他のグループの友だちに紹介する。物語の面白さを交流することでファンタジーの作品のしかけを見つけながら読む楽しさを感じさせたい。また自分が本を読んだ時の感想と比べながら聞くことで、友だちとの感じ方の違いや、多様な角度からの本の面白さに気付かせたい。</p> <p>○本時では、物語のしかけを探す。それぞれが選んだ本の面白さを引きだしている部分がどこか、題名や登場人物の特徴、行動、会話等しかけに関係している言葉に着目して読む。教材文で登場人物の美月の正体である「ウサギ」に着目して読むことでしかけを見つけられた事を活かして、児童が選んだ本から探す。その際、ペアでお互いが知っている本であることを活かして、面白さを引きだてる表現に着目して意見交換しながら、本の面白さを感じさせる。ただ、物語の内容を捉えてもしかけをなかなか見つけることにつまずくことが予想される。つまずきに対する支援として児童が読む本を予め読み、しかけを見つけやすそうな本を選んでおく。またしかけを探しておくことで児童がしかけに気付けない時に助言ができるようにしておく。</p>	

4 単元目標

○物語を読むことに興味を持ち、物語のしかけを探しながら読もうとしている。	【関心・意欲・態度】
○それぞれの場面で起きた出来事を読み、場面の移り変わりに注意して叙述を基に想像しながら読むことができる。	【C(1)ウ】
○時や性格・行動を表す語句を理解し、文章を読むことができる。	【伝達イ(オ)】

5 単元の評価規準

国語への関心・意欲・態度	読む能力	言語についての知識・理解・技能
物語を読むことに興味を持ち、物語のしかけを探しながら読もうとしている。	それぞれの場面で起きた出来事を読み、場面の移り変わりに注意して叙述を基に想像しながら読んでいる。 【C(1)ウ】	時や性格・行動を表す語句を理解し、文章を読んでいる。 【伝達イ(オ)】

6 単元構想と単元計画

育てたい資質能力

面白さにつながる表現や物語のしかけ（伏線）となる言葉に着目し、物語を想像して読む力

この単元で働かせたい見方・考え方

人物の体の特徴や行動、会話等からしかけにつながる言葉に着目し、言葉による表現の良さや面白さを捉える。

研究主題との関連

主体的・対話的で深い学びを実現するために、物語のしかけからファンタジーの面白さについて交流する。このことを通して、自分の気付かなかったしかけや物語の面白さに気づき、深い読みが出来るようになる。

単元の中に位置づける

次	時	○指導のねらい ・学習内容	評価規準			
			関	読	言	
1	1	○単元の学習のゴールイメージを掴ませ、学習の見通しを持たせる。 ・教師の作成した言語活動を確認し、見通しを持つ。 ・既習事項をふり返り、単元の計画を立てる。 ・物語を通読し、初発の感想を持つ。	◎			◎既習事項を思い出しながら、どのように学習を進めていくか良いか考えようとしている。（ノート・発言）【関】
2	2	○場面分けをすることで全体の流れを捉えさせる。 ・場面分け（時・場所に気をつけて）全体の流れを捉える。 ・物語の大体を捉え、しかけカードにあらすじを書く。			◎	◎時や性格・行動を表す語句を理解し、文章を読んでいる。（カード）【伝達イ(オ)】
	3	○自分たちの選んだ物語の出来事を押さえ、全体の流れを捉えさせる。 ・前時の学習のポイントをもとに出来事を押さえる。 ・物語の大体を捉え、しかけカードにあらすじを書く。			◎	◎時や性格・行動を表す語句を理解し、文章を読んでいる。（カード）【伝達イ(オ)】
	4・5	○物語全体を通して、人物像としかけを関連付けて捉えることで物語の面白さに気付かせる。 ・美月がうさぎであったことが分かる言葉に着目して読む。 ・登場人物の性格や行動が分かる言葉に着目して読み、気持ちや性格を捉える。		◎		◎物語のしかけとなる語や表現に着目し、想像しながら読んでいる。（ノート・発言）【C(1)ウ】
	6	○教材文のお話の面白さを自分の言葉で表現させる。 ・物語のしかけを通して面白さを考える。 ・しかけによる面白さをカードにまとめる。		◎		◎物語のしかけによる面白さを考え、カードにまとめている。（カード）【C(1)ウ】
	7（本時）	○教材文で学んだことを活かし、自分たちの選んだ本でも伏線を見つけ物語の面白さを捉えさせる。 ・物語のしかけとなる言葉に着目して読む。 ・物語のしかけを通して面白さを考える。		◎		◎物語のしかけとなる語や表現に着目し、想像しながら読んでいる。（ノート・発言）【C(1)ウ】
	8	○自分たちの選んだ本のお話の面白さを自分の言葉で表現させる。 ・しかけによる面白さをカードにまとめる。		◎		◎物語のしかけによる面白さを考え、カードにまとめている。（カード）【C(1)ウ】
3	9	○「しかけカード」を友達に紹介することで、本の面白さを味わわせる。 ・本の面白さを聞き合い、感想を交流する。 ・学習の振り返りをする。	◎			◎しかけカードを使って、意欲的に本の紹介をしている。（ノート・発言）【関】

学習後に期待する児童の姿

単元末に期待する児童の姿

○物語の中のしかけや、結末につながるようなヒントに気づき、ファンタジーの世界の面白さを知り、想像力や読書の幅を広げることが可能になる。

他教科や今後の生活との期待できるつながり

○作品を作る際に、この学習で学んだことを活かして想像を膨らませながら表現することができるようになる。
○日々の読書の中で、文学作品などを読むようになることで、幅広い読書ができるようになる。

7 本時の目標

◎自分たちの選んだ本から、しかけにつながる言葉に着目して、物語の面白さを捉えることができる。

8 本時の展開 (7/9)

	主な学習活動 ・主な児童の反応	□発問・指示・切り返し ◆評価規準【評価方法】 ☆支援を要する児童への手立て ○その他の働きかけ
導入 (5分)	1 教材文でしかけを探した時のポイントを確認する。【全体】	○教材文でどのような言葉に着目したのか確認し、ヒントにさせる。
展開 (35分)	2 本時のめあてを確認する。【全体】(3分) 自分たちのえらんだ本にはどのようなしかけがあるだろうか。 面白さにつながる言葉に気をつけて、そうぞうしながら読もう。	
	3 自分たちの選んだ本からしかけを探す。【ペア】(15分) ・猫の登場人物が出てきたから、「魚」や「またたび」等もしかけに関係していると思うよ。 ・	○事前にお互いが面白いと感じた所で付箋を貼らせ、しかけにつながるヒントにさせる。 指 「自分たちが選んだ本からしかけだと言う言葉をノートに書いていきましょう。」
	4 しかけを探して気がついたことを全体で交流する。【全体】(10分) ・ぼくは○○という言葉がしかけだという事に気が付きました。 ・○○さんは題名に関係のある言葉にも気を付けて読んでいる事が分かりました。	☆結末に繋がる言葉や、面白さにつながる表現がないか問いかけてヒントにさせる。 指 「どんなしかけが見つかったか発表して下さい。」 切 「なぜその言葉がしかけだと思いましたか。」
5 全体で出た意見を参考にし、しかけを探しながら読む。【個人】(5分) ・しかけがあるおかげでさらに面白くなっている。	発 「しかけを見つけることで、どう感じましたか。」 ○面白い表現と物語のしかけが繋がっている事に気付かせる。	
6 学習をまとめる。 しかけに気をつけて、想像しながら読むと物語の面白さをより感じる事ができる。		
まとめ (5分)	7 学習の振り返りをする。 ・○○くんの意見を参考にし、新しく探すとまたしかけを見つけられたよ。 ・猫の出ているお話で登場人物や物語の題名、物語の終末に関係している言葉を探してみると、「またたび」や「魚」など猫を想像させる言葉が出てきて面白かった。	○しかけを意識せずに読んだ時と比べて、本の面白さについてどんな印象を持ったか考えさせる。 ◆物語のしかけとなる語や表現に着目し、想像しながら読んでいる。【ノート・発言】

9 評価基準

B 物語のしかけとなる語や表現に着目し、想像しながら読んでいる。(ノート・発言)

- ・○○くんの意見を参考にし、新しく探すとまたしかけを見つけられた。

A 物語のしかけとなる語や表現に着目し、想像しながら読み、面白さを捉える。(ノート・発言)

- ・猫の出ているお話で登場人物や物語の題名、物語の終末に関係している言葉を探してみると、「またたび」や「魚」など猫を想像させる言葉が出てきて面白かった。

10 板書計画

六月二十四日(月)
物語のしかけをさがそう

ポイント

人物

人物

体のとくちよう

めあて
自分たちのえらんだ本にはどのようなしかけがあるだろうか。
面白さにつながる言葉に気をつけて、そうぞうしながら読もう。

○見つけたしかけ

「魚」「またたび」・・・ねこ

人物

「若草シート」・・・七草

題名

・落とし物をした↓きつねと出会った。

行動

○しかけを見つけてみて。
・しかけがあるおかげでさらに面白くなっている。

まとめ
しかけに気をつけて、そうぞうしながら読むと、物語の面白さをより感じる事が出来る。

ふりかえり
今までの読み方とくらべて、どんな面白さを発見出来たか